

## FORMAZIONE DIGITALE PER INSEGNANTI SULLA REALTÀ VIRTUALE E PREPARAZIONE AL COLLOQUIO DI LAVORO

### MODULO 3: FORMAZIONE SULL'USO DELLA TECNOLOGIA VR, METODOLOGIA VR E FORMAZIONE SULLE APPLICAZIONI VR (IO3)

#### PREPARAZIONE

DESCRIZIONE	<p>Negli ultimi anni le tecnologie di Realtà Virtuale (VR) hanno avuto successo grazie alla leadership di grandi aziende tecnologiche come Google, Apple, Facebook, HTC. Grazie alla crescente tecnologia dei telefoni cellulari, vediamo che l'uso delle tecnologie di Realtà Aumentata (AR) sta aumentando nel mondo degli affari e le aziende forniscono ritorni significativi nell'ambito delle attività di marketing e promozione. I corsi di formazione in Realtà Virtuale mirano a prevenire gli incidenti sul lavoro, a ridurre i costi di scarto e allo stesso tempo i problemi di qualità. È stato stabilito che l'effetto di apprendimento dei corsi di formazione impartiti con le tecnologie della Realtà Virtuale aumenta fino all'81%.</p> <p>In questo modulo di formazione per insegnanti, gli studenti conosceranno le attuali tecnologie VR e i casi d'uso nel mondo degli affari. Ciò consentirà loro di prototipare le proprie idee e di ottenere un feedback dagli esperti utilizzando Unity / Unreal e altri strumenti di produzione.</p>
PAROLE CHIAVE	<p>Realtà virtuale (VR), Realtà aumentata (AR), tecnologia VR, metodologia VR, formazione sulle applicazioni VR, successo nell'apprendimento</p>
ESITI DI APPRENDIMENTO	<p>Questo modulo si propone di guidare gli insegnanti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aiutare gli studenti a capire cos'è la tecnologia VR e come si usa la tecnologia VR.</li> <li>• Assicurare che gli studenti siano in grado di progettare un prodotto/un gioco/una figura con applicazioni o programmi VR.</li> <li>• Permettere agli studenti di capire come sviluppare correttamente un contenuto con la tecnologia VR.</li> <li>• Dare agli studenti l'opportunità di comprendere e sperimentare la creazione di giochi con la VR.</li> </ul>
METODOLOGIA	<p>Le unità didattiche possono essere affrontate sia individualmente che in gruppo. Seguono l'approccio "Imparare facendo" e mirano a garantire il successo dell'apprendimento attraverso l'applicazione della pratica e degli impulsi interattivi. L'unità didattica è suddivisa in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrizione dell'attività</li> <li>• Durata</li> <li>• Formato</li> <li>• Valutazione/monitoraggio</li> </ul>
STRUMENTI & MATERIALI	<p>Lavagna (in alternativa digitale come Jamboard), fogli, penne, colori, accesso a Internet e tutti i materiali didattici stampati o digitali.</p> <p>I nuclei di apprendimento sono progettati come materiali di apprendimento/insegnamento in diversi formati, tenendo conto dei diversi stili di apprendimento degli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infografiche</li> <li>• Presentazioni</li> <li>• Documenti Google</li> <li>• Test interattivi (online e/o offline)</li> <li>• Giochi</li> </ul>